Niveau(x) d'enseignement : 3 Numéro EDUQ : 9070133
Centre d'intérêt : 520

Boudreau, Hélène

La créativité à l'école primaire : une habileté à développer : guide d'activités pédagogiques / par Hélène Boudreau. -- [Montréal] : Commission des écoles catholiques de Montréal, Bureau de ressources en développement pédagogique et en consultation personnelle, 1984.
16 p. ; 28 cm + 21 fiches (ill.)

Titre de la couv. : Dans un portefeuille. Cote : 880P05

Vedette(s)-secondaire(s) : Commission des écoles catholiques de Montréal. Bureau de ressources en développement pédagogique et en consultation personnelle

Descripteur(s) : Créativité * Activité d'apprentissage * Primaire (Ordre d'enseignement)

Ce guide pédagogique vise à initier l'enseignant à la notion de créativité et à lui fournir des indications théoriques et pratiques sur une vingtaine d'activités d'apprentissage de la créativité. Le guide proprement dit est accompagné de fiches qui indiquent, pour chaque activité suggérée, le mode de participation, l'objectif visé, le matériel nécessaire, une mise en situation et des étapes possibles, ainsi qu'une façon pour l'enfant de s'auto-évaluer.

Type de document : d

LA COMMISSION
DES ÉCOLES CATHOLIQUES
DE MONTRÉAL

CÉCM

La créativité à l'école primaire: une habileté à développer

Guide d'activités pédagogiques

par Hélène Boudreau

Direction générale
Bureau de ressources
en développement pédagogique
et en consultation personnelle

Novembre 1984

Table des matieres

Le guide théorique de la créativité

	Page
A. Une définition de la créativité	2
B. Les principes de la créativité	2
1 Le processus général	2
2 Les qualités de la personne créative	3
C. L'enseignement de la créativité	3
1 Une expérience enrichissante pour tous	3
2 Une nécessité pour nombre d'enfants doués	3
D. L'enseignant créatif	4
E. Des techniques pour développer la créativité	4
1 Le remue-méninges	4
2 La synectique	4
3 Le concassage	5
4 Le jeu de rôle	5
F. L'imagerie	6
G. Un instrument d'évaluation de la production créative	6

Le guide pratique des activités et renseignements sur les fiches d'activités*

A. L'organisation des activités	9
1 En fonction de la technique employée	9
2 Indépendamment du degré scolaire	9
B. Le modèle des multiples talents de Taylor	9
C. Les caractéristiques des activités	10
D. Les possibilités d'utilisation en classe	11
E. Le rôle de l'enseignant	11
F. La description de la fiche	12
G. Les renseignements supplémentaires à l'intention de l'enseignant	13

* Cette seconde partie est complétée par vingt fiches détachables une à une, ceci afin de faciliter leur utilisation.

Dépôt légal — 4e trimestre 1984
Bibliothèque nationale du Québec
Bibliothèque nationale du Canada

Introduction

90-70133

Pour mieux répondre aux besoins éducatifs des élèves doués, il est nécessaire d'instrumenter les enseignants qui veulent s'impliquer activement auprès de cette clientèle d'élèves. Ce document a d'abord été élaboré dans ce sens. Il est toutefois vrai que tous les enfants ont, à divers degrés, des habiletés créatrices et, dans cette perspective, ce guide pédagogique pourra être utile à tout enseignant qui désire développer la créativité de ses élèves.

Il faut préciser qu'il s'agit d'un des premiers documents pédagogiques élaborés par la C.E.C.M. à l'intention des élèves doués. D'autres suivront.

Madame Hélène Boudreau est l'auteur de ce guide qui a été réalisé sous la supervision de M. Georges Ouellet, psychologue, responsable du dossier douance au Bureau de ressources en développement pédagogique et en consultation personnelle.

Le but de cet ouvrage est d'initier l'enseignant aux fondements de la créativité et de le sensibiliser à une pédagogie inspirée des plus récentes recherches sur la créativité.

Il comprend deux parties: un guide théorique qui tente de définir la créativité et de cerner sa signification en pédagogie, et un programme d'activités pratiques destinées à favoriser le développement des habiletés créatrices chez l'enfant.

Ce programme d'activités pratiques tient lieu d'outil de démarrage, en ce sens qu'il propose des modèles susceptibles d'inciter l'enseignant à inventer progressivement ses propres modèles, soit au fur et à mesure qu'il se familiarise avec les techniques proposées et qu'il en découvre les bienfaits.

Afin d'éviter que l'utilisation de ce programme ne contredise les principes d'originalité et de flexibilité d'une pédagogie de la créativité, l'enseignant verra à adapter les activités aux besoins, aux intérêts et aux habiletés de ses élèves, aux ressources disponibles, ainsi qu'à sa propre personnalité.

Publié par le Bureau des relations publiques de la C.E.C.M.

A. Une définition de la créativité

La créativité est parfois décrite comme étant une condition ou un état d'être; parfois, un produit; généralement, une combinaison des deux. Quelle que soit l'orientation de la définition, elle semble toujours suggérer une expérience très complexe.

S'inspirant du cercle d'unité de Jung (Jung, 1964), Barbara Clark tente moins de délimiter la créativité que de la situer au cœur d'un processus intégral du développement de la personnalité. La créativité est le produit des fonctions cognitives, affectives, intuitives et perceptives de l'être humain. Elle découle de la combinaison et de l'interaction continue de ces quatre fonctions. La figure 1 montre les composantes de chaque fonction dans un processus de développement intégral, selon la définition de Clark.

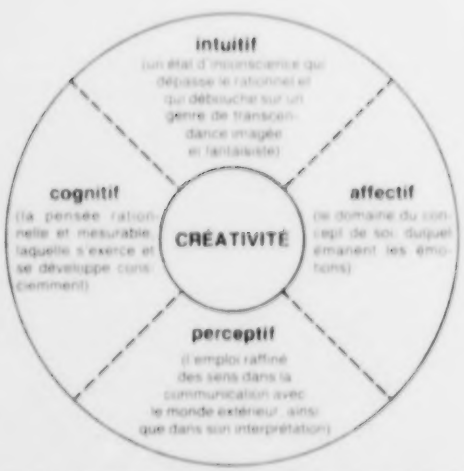


Fig. 1 — Les composantes des quatre fonctions créatives.[1]

1. Traduction et adaptation de B. Clark.

B. Les principes de la créativité

1 Le processus général de la créativité

Plusieurs recherches et théories scientifiques, telle la théorie du développement de la créativité de Clark, suggèrent le caractère bi-dimensionnel (conscient et inconscient) de la créativité, caractère déjà reconnu par Wallas en 1926 dans ce qu'il appelle «le paradigme du processus de la créativité». Les étapes de ce processus sont les suivantes: la préparation, l'incubation, l'illumination et la vérification.

L'étape de la préparation correspond à un état de conscience éveillée, alors que l'individu se documente et réfléchit consciemment à une idée ou à un problème. L'incubation est une étape de détente, le rationnel donnant libre cours au subconscient par des activités telles que le sommeil, la rêverie, les voyages, le jeu, le contact avec la nature, la méditation, etc. L'illumination décrit le passage entre le subconscient et le conscient; elle surgit généralement pendant ou après la période d'incubation. Il s'agit de l'apparition soudaine d'une idée ou d'une solution pertinente qui reste à être développée et évaluée consciemment pendant l'étape de la vérification.

Inspiré de Wallas (1926), le texte ci-dessous encadré résume les quatre étapes du processus de la créativité.

1 Préparation
- observer, discuter, explorer
- identifier un problème, se familiariser avec les difficultés
- éviter les décisions prématurées

2 Incubation
- mettre temporairement le problème de côté, de façon à permettre à l'esprit inconscient de se manifester par des associations et des relations que l'esprit conscient semble entraver

3 Illumination
- éprouver un «éclair subit de conscience» ou une apparition soudaine d'une solution à un problème

  (l'illumination se produit souvent après une période d'incubation, alors que l'individu ne travaille pas activement au problème)

4 Vérification
- évaluer objectivement une idée ou une solution afin d'en vérifier son applicabilité

C. L'enseignement de la créativité

2 Les qualités de la personne créative

La créativité décrit l'habileté à produire des idées pertinentes et inhabituelles et à voir au delà d'une situation immédiate, ainsi que la capacité de redéfinir un concept ou un problème. À partir des recherches de Guilford et de Torrance, Williams a tenté d'identifier les comportements et les attitudes qui favorisent l'avènement de la production créative. Il va sans dire que ces qualités d'ordre cognitif et affectif (voir les encadrements ci-dessous) s'insèrent naturellement dans le processus général de la créativité.

Aspects cognitifs de la créativité

Fluidité
- penser à un maximum de choses
- exprimer le plus d'idées possible

Flexibilité
- utiliser différentes façons
- diversifier les idées
- faire des détours

Originalité
- penser au nouveau et à l'unique
- sortir de l'habituel

Élaboration
- ajouter ... améliorer une idée
- développer une idée ou une chose

Aspects affectifs de la créativité

Capacité de prendre des risques
- «avoir le courage de ...»
- prendre une chance
- défendre ses idées
- s'exposer à la critique ou à l'échec

Complexité
- être sensibilisé aux problèmes
- chercher d'autres façons de solutionner un problème
- mettre de l'ordre dans le chaos

Curiosité
- se questionner et s'émerveiller
- jouer avec les possibilités
- chercher

Imagination
- visualiser et construire des images mentales
- sentir de façon intuitive
- aller au delà des sens ou du réel

1 Une expérience enrichissante pour tous

En raison des découvertes scientifiques et des transformations de la société, l'école se doit d'habiliter les enfants à puiser des informations, à les organiser, à les traiter, à les transformer et à les appliquer.

L'éducation créative ne s'oppose pas à la nécessité d'acquérir des connaissances. Cependant, l'accumulation des informations n'est que la première d'une série d'étapes à suivre en vue du développement du potentiel de l'individu.

Le développement de la pensée créative ne peut que favoriser chez l'enfant la croissance de la motivation intrinsèque, ce qui permet généralement d'éliminer les systèmes extérieurs de punitions et de récompenses; ne peut que préparer l'enfant à s'adapter aux changements et au stress; ne peut que l'encourager à réagir positivement aux problèmes.

2 Une nécessité pour nombre d'enfants doués

Renzulli et Treffinger n'hésitent pas à associer les habiletés créatives à la douance. Il faut être créatif pour être doué, affirment-ils en substance.

Mais cette opinion ne fait pas l'unanimité, nombre d'auteurs estimant que la relation entre douance et créativité n'est pas démontrée, d'où l'importance de stimuler ou de développer les habiletés créatives de tous.

Soit, les éducateurs observent fréquemment qu'un enfant doué n'est pas nécessairement créatif. Mais il n'est pas moins vrai que nombre d'enfants doués manifestent des habiletés créatives très au-dessus de la moyenne.

Une chose est certaine: la psychologie créative, parce qu'elle s'inscrit dans une stratégie de développement maximum du potentiel, vaut d'être mise au service de l'enfant doué.

D. L'enseignant créatif

Les recherches suggèrent que, pour en arriver à favoriser le développement de la créativité chez ses élèves, l'enseignant doit pouvoir s'intéresser au développement de son propre potentiel créatif. Des études précises ont esquissé le profil de l'enseignant qui favorise le développement de la créativité (Anderson, 1968; Cole, 1969; Ellinger, 1964; Hughes, 1969; Kneller, 1965; Parnes, 1963; Torrance, 1962; Williams, 1968.) Cet enseignant

- varie les activités cognitives, c'est-à-dire les activités liées à la convergence et à la divergence, ainsi que celles liées aux habiletés d'analyse, de synthèse et d'évaluation
- limite les activités de mémorisation
- évalue en vue de diagnostiquer, et non de juger. (L'importance accordée à l'orthographe et à la grammaire, ainsi qu'à la longueur d'un travail, tend à refréner les productions originales)
- favorise la traduction en créativité des connaissances acquises
- encourage l'expression spontanée
- favorise un climat d'acceptation
- crée un environnement stimulant, riche en matériel
- pose des questions provocantes
- apprécie l'originalité
- encourage les enfants à reconnaître les idées nouvelles et à ne pas les rejeter gratuitement
- permet l'expérimentation sans fin d'évaluation
- présente des activités appelées à développer les habiletés de la pensée créative, telles que:
  - la fluidité
  - la flexibilité
  - l'originalité
  - l'élaboration
  - la scrutation d'idées
  - le jugement différé
  - les relations forcées
  - la pensée alternative
  - la pensée hypothétique
- présente des activités appelées à développer les habiletés à la recherche indépendante, telles que:
  - l'exploration personnelle
  - l'observation
  - la classification
  - l'interrogation
  - l'organisation, l'enregistrement et l'interprétation des informations
  - l'inférence
  - la vérification des inférences
  - la représentation et la communication
  - la généralisation
  - la simplification et le résumé

E. Des techniques pour développer la créativité

Certaines techniques favorisent le développement du potentiel créatif. Elles sont d'autant plus utiles en classe qu'elles sont applicables à toutes sortes de situations ou de problèmes. Outre que ces techniques favorisent la participation active des enfants, leur caractère amusant stimule l'apprentissage. À chaque technique correspond une stratégie qui part d'un objectif ou d'un problème spécifique. Pour éviter l'éparpillement dans les attitudes et dans les productions, des lignes de conduite précises sont proposées. La flexibilité se situe quant à elle dans la diversification des possibilités de résolution.

1 Le **remue-méninges** *(brainstorming)*

Le remue-méninges est une technique permettant de trouver une solution à un problème spécifique. Il consiste à énoncer toutes les idées qui viennent spontanément à l'esprit des participants. Le déroulement du remue-méninges est, idéalement, informel et détendu. Ces règles fondamentales doivent être respectées:

1 La critique est interdite
(Le jugement des idées doit être différé à plus tard.)

2 Toutes les idées sont admises
(Encouragement aux idées farfelues ou extravagantes.)

3 La quantité est visée
(Plus les idées sont nombreuses, plus le choix d'idées utiles est grand.)

4 Les participants cherchent à faire des améliorations et des associations
(Encouragement à suggérer comment les idées des autres peuvent être améliorées, ou comment deux ou plusieurs idées peuvent être réunies en une seule.)

Le remue-méninges place l'enseignant dans un rôle qui va à l'encontre de l'approche traditionnelle. Plutôt que de faire des jugements ou de suggérer des solutions, l'enseignant s'occupe à créer une atmosphère propice à l'autonomie des enfants et à la libération de la créativité.

2 La synectique

La synectique est une stratégie qui favorise la résolution des problèmes de façon créative. Elle consiste à combiner un élément connu à un élément inconnu. Les deux règles fondamentales de la synectique sont les suivantes:

1 «Rendre l'insolite familier»

2 «Rendre le familier insolite»

Trois types d'analogies permettent d'appliquer les règles de la synectique, soit:

1 l'analogie directe

— la simple comparaison forcée (exemple: «Qu'est-ce qui pèse le plus: un rocher ou un cœur lourd?»)

2 l'analogie personnelle

— l'identification personnelle par la personnification de sentiments, de qualités physiques et de fonctions attribuées à quelque objet ou animal (exemple: «Deviens une goutte de pluie qui tombe dans la boue»)

3 l'analogie symbolique

— une forme d'antonymie ou de mots juxtaposés qui s'opposent (exemple: «Décris un moment de calme nerveux»)

La synectique est un moyen d'aborder un vieux problème sous un jour nouveau. La stratégie sert à élargir le champ de perception du chercheur et à le confronter à une plus grande quantité de données. La synectique s'applique surtout à partir du deuxième cycle du primaire.

3 Le concassage

Le concassage est une technique qui consiste à faire subir une série d'agressions à un objet, à un système ou à un concept. Le concassage permet d'envisager un problème sous différents angles, de l'attaquer de toutes parts afin de faire surgir le plus grand nombre de solutions nouvelles. Ci-dessous, certaines façons de concasser:

— agrandir la forme, le poids, le prix, l'usage, la durée...
— réduire le volume, le prix, l'usage...
— améliorer la forme, les performances, la matière...
— associer à un autre objet, à une autre fonction...
— modifier la technique, la fonction, l'apparence, la matière...
— inverser le fonctionnement, la position...
— remplacer par un autre objet
— décomposer les parties

Le concassage est un excellent stimulant pour l'imagination dans la mesure où il provoque des questions insolites et remet en cause les solutions prématurées. Le concassage est aussi un moyen d'augmenter la production d'idées lors d'une session de remue-méninges.

4 Le jeu de rôle

Le jeu de rôle est une forme élaborée d'analogie personnelle, les participants devant s'identifier à des personnages proposés dans une situation spécifique.

Torrance propose l'utilisation du jeu de rôle à travers huit étapes:

1 Définir le problème.
2 Décrire la situation conflictuelle.
3 Distribuer les rôles par participation volontaire.
4 Préparer une mise en train pour les acteurs et les spectateurs.
5 Situer l'action.
6 Interrompre le jeu si les acteurs s'éloignent de leurs rôles ou ne peuvent plus continuer, ou si l'animateur perçoit une occasion de stimuler la créativité en changeant de scène.
7 Discuter et analyser la situation, les comportements et les idées émises.
8 Planifier de nouvelles situations.

Le jeu de rôle, comme l'analogie personnelle, vise à développer la capacité d'empathie chez les enfants. Beaucoup de problèmes, tels ceux relatifs à l'établissement des règlements scolaires ou aux relations entre élèves, entre maîtres et élèves, ou entre parents et enfants, peuvent être abordés par une telle technique.

F. L'imagerie

L'intérêt grandissant pour le développement des capacités à éveiller et à interpréter les images mentales n'est pas sans rapport avec les récentes découvertes sur les hémisphères cérébraux. Des recherches suggèrent que l'hémisphère gauche est le centre des fonctions verbales, rationnelles, symboliques, temporelles, logiques, analytiques. L'hémisphère droit serait quant à lui le centre des fonctions intuitives, relationnelles, analogiques, non verbales, holistiques[1]. Il serait abondamment relié au système limbique, qu'on appelle aussi cerveau émotionnel. Le développement de l'hémisphère droit serait favorisé par des modes d'apprentissage affectif (Jeffrey, 1980), des styles d'apprentissage créatif et des stratégies d'apprentissage centrées sur l'étudiant. L'imagerie serait une composante majeure de la fonction intuitive de l'hémisphère droit. Il semble que l'habileté à fantasmer et à percevoir des images mentales soit essentielle à l'harmonie et au développement intégral de la personnalité. D'après Singer (1976), les individus qui éprouvent de la difficulté à fantasmer développent souvent des comportements antisociaux, voire délinquants, ainsi qu'une dépendance à l'endroit de l'alcool ou de la drogue.

L'idée que le système scolaire traditionnel privilégie le développement de l'hémisphère gauche reçoit l'appui de nombreux auteurs. Les programmes sont verbaux et numériques: lecture, écriture, mathématiques. Les pupitres sont disposés en rangées. Les horaires sont prédéterminés. Les attentes sont convergentes. Le climat est souvent directif, froid et rigide. Ces penseurs estiment que l'école ne devrait pas moins favoriser le développement de l'hémisphère gauche et de l'imagerie, entre autres par des programmes de dessin, de musique et de théâtre, à défaut de quoi le processus créatif est immanquablement amputé.

1 holistique: qui perçoit les *patterns* et les structures d'une façon globale plutôt que linéaire ou fragmentaire, qui peut identifier une forme suggérée par seulement quelques lignes.

G. Un instrument d'évaluation de la production créative

La grille qui suit rend compte des comportements et des attitudes associés à la créativité, ainsi que des étapes du processus général de la créativité.

L'évaluateur juge du rendement créatif en accordant un point, trois points ou cinq points, selon la qualité, pour un score parfait de 50 points.

Le champ d'action de cette grille est cependant limité, les scores qu'elle établit étant tout à fait subjectifs. Elle ne pourra donc servir à évaluer la production globale de l'enfant ni à être utilisée à des fins de comparaison entre enfants. Elle reflétera simplement l'appréciation de l'évaluateur pour une production donnée et permettra à la limite de comparer entre elles les différentes productions créatives de l'enfant.

Grille d'évaluation de la production créative

Cocher en accordant 5 pour beaucoup
3 pour moyennement
1 pour très peu

	5	4	3	2	1
1 Fluidité, flexibilité Dans la préparation et l'élaboration du projet, l'enfant a-t-il accumulé et considéré une variété d'idées et d'approches?					
2 Motivation intrinsèque L'enfant semble-t-il motivé de lui-même à réaliser son projet?					
3 Engagement personnel L'enfant semble-t-il absorbé dans la réalisation de son projet?					
4 Capacité de prendre des risques L'enfant s'aventure-t-il dans le nouveau et/ou le difficile?					
5 Capacité de défendre ses idées L'enfant se montre-t-il certain et confiant de ses idées dans la préparation et la présentation de son projet?					
6 Complexité L'enfant cherche-t-il à identifier les difficultés et les problèmes d'une idée ou d'un concept, et cherche-t-il ensuite des solutions?					
7 Processus créatif L'enfant cherche-t-il davantage à réaliser son projet qu'à le compléter en économisant le temps et les ressources?					
8 Vérification L'enfant cherche-t-il à autoévaluer ses efforts et ses idées pendant la réalisation de son projet?					
9 Élaboration L'enfant réussit-il à étendre et à développer son intention ou son idée initiale?					
10 Originalité Le produit final semble-t-il original pour l'enfant, compte tenu de son âge?					

Guide pratique des activités

et

renseignements sur

les fiches d'activités

A. L'organisation des activités

1 En fonction de la technique employée

Les fiches d'activités reprennent la séquence des techniques décrites dans le guide théorique. La section des renseignements supplémentaires précise à quelle page on trouve les informations théoriques se rapportant au type d'activité sur la fiche.

L'organisation des activités en fonction des techniques est la suivante:

a) Le remue-méninges
- Fiche A-1 — Le nuage chargé
- Fiche A-2 — Une faim extra-terrestre
- Fiche A-3 — Le recyclage

b) Le concassage
- Fiche B-1 — Une drôle de porte
- Fiche B-2 — Le monde de Dinomir
- Fiche B-3 — Ça, c'est une personne??

c) La synectique
- Fiche C-1 — Bienvenue chez nous
- Fiche C-2 — Une vie de déchets
- Fiche C-3 — Me connais-tu ainsi?

d) Le jeu de rôle
- Fiche D-1 — La chicane dans la cabane
- Fiche D-2 — Je vous présente ... Je vous présente ...
- Fiche D-3 — L'heure du prof

e) L'imagerie
- Fiche E-1 — La construction d'une voiture
- Fiche E-2 — Le langage de tous
- Fiche E-3 — Le griffonnage à son meilleur
- Fiche E-4 — Le dessin à l'envers

f) Autres
- Fiche F-1 — L'invention recherchée
- Fiche F-2 — Toujours mieux
- Fiche F-3 — C'est mon commerce
- Fiche F-4 — Un terrain de jeu pour l'école

2 Indépendamment du degré scolaire

La séquence de présentation des activités n'est pas fonction du degré scolaire mais du développement des habiletés intellectuelles, affectives et sociales de l'enfant. Certaines activités sont définitivement plus exigeantes que d'autres. La feuille de renseignements supplémentaires va dans ce sens, du fait qu'elle suggère à l'enseignant des pistes d'adaptation et d'approfondissement.

B. Le modèle des multiples talents de Taylor

Taylor montre que les talents académiques sont nécessaires mais qu'ils ne suffisent pas à assurer le succès dans la vie. Il identifie six talents que l'école devrait valoriser afin de bien préparer les enfants à la réalité du monde contemporain, soit:

1 les talents académiques
- ceux qui sont généralement bien exploités par l'école.

Exemples:
- — analyser des structures syntaxiques
- — effectuer des calculs

2 la créativité
- habileté à produire plusieurs réponses différentes et plusieurs alternatives; pensée divergente; capacité de réunir en de nouveaux ensembles, de nouvelles solutions, de nouvelles idées, des éléments qui ne sont pas apparemment reliés entre eux.

Exemples:
- — chercher de nouvelles utilisations à des objets familiers
- — créer une image à partir de formes géométriques

3 l'organisation
- identification d'un problème, élaboration des étapes d'une opération, organisation du matériel, du temps et de l'espace.

Exemples:
- — concevoir et planifier un événement
- — dessiner un plan

4 la communication
- facilité de parole, d'expression orale, de conversation, de dialogue.

Exemples:
- — donner des directives
- — jouer au reporter et donner un compte rendu précis

5 la prévision
- capacité de prédire des événements futurs par intuition, analyse et approfondissement.

Exemples:
- — décrire la vie dans un autre temps ou dans un autre lieu
- — prédire son avenir en tenant compte de ses intérêts et de ses talents personnels

6 la prise de décision
- habileté à évaluer de façon expérientielle et à juger logiquement.

Exemples:
- — prendre des décisions sur ce qu'on ferait dans une variété de situations
- — déterminer les adaptations nécessaires à des changements de climat, de ressources, etc.

C. Les caractéristiques des activités

Les activités présentées dans cet ouvrage visent le développement intégral des fonctions cognitives, affectives, intuitives et sociales. Elles sont caractérisées par:

a) l'accessibilité à une large clientèle

- Les activités sont adaptables à tous les âges, soit préscolaire, primaire, secondaire, adulte, à l'exception de quelques-unes qui font réellement appel à la pensée formelle. Elles sont aussi adaptables à toute clientèle spéciale.

b) l'intégration des matières

- Les activités tentent d'intégrer dans un même projet différentes matières académiques. Par exemple, une activité de type scientifique serait à la fois un exercice de français et de mathématiques.

c) l'orientation de la pensée

- Les activités font appel à la pensée divergente. L'enfant participe à la production d'idées originales.

d) l'élaboration des idées

- Les activités invitent l'enfant à ajouter à une idée ou à une chose, à améliorer, à développer.

e) l'évaluation formative

- Les activités ne se prêtent pas aux évaluations objectives (succès/échec) mais à un genre d'appréciation formative impliquant l'enfant, l'enseignant et les autres élèves.

f) l'enrichissement du potentiel

- Les activités sont organisées de façon à encourager la poursuite plus à fond des intérêts et à ouvrir l'enfant à des champs nouveaux.

Les activités visent aussi au développement d'attitudes et de comportements qui favorisent l'engagement et la responsabilité sociale chez l'enfant. Les activités présentant des situations d'ordre social, soit réelles ou farfelues, sont destinées à sensibiliser l'enfant à des problèmes contemporains et à l'habiliter à chercher des solutions à ces problèmes.

Le travail coopératif dans la planification, l'exécution et l'évaluation favorise une prise de conscience des autres et de leurs réactions.

Finalement, les activités entraînent l'enfant à écouter les idées et les opinions d'autrui, tout en le laissant libre de les accepter ou de les rejeter.

L'application du modèle de Taylor aux activités proposées

Le modèle de Taylor suppose que les enfants sont capables de raisonner et de fonctionner différemment des adultes. Au lieu de les placer dans des situations de reproduction, l'école devrait favoriser les activités qui font appel à des rôles de penseurs et de producteurs. Les enfants seraient ainsi plus heureux et plus indépendants et ils parviendraient à exploiter leurs talents naturels.

Les diverses activités proposées dans cet ouvrage sont inspirées du modèle théorique de Taylor. La grille qui suit réfère aux talents développés dans chaque activité.

Nom de l'activité	Pensée convergente	Pensée divergente	Organisation	Communication	Prévision	Prise de décision
Le nuage chargé		X				
Une faim extra-terrestre		X	X			
Le recyclage		X	X			
Une drôle de porte		X	X			
Le monde de Dinomir		X	X			
Ça, c'est une personne??	X	X	X	X		
Bienvenue chez nous	X	X	X	X		
Une vie de déchets		X		X		
Me connais-tu ainsi?		X		X		
La chicane dans la cabane		X	X	X		X
Je vous présente... Je vous présente		X		X	X	
L'heure du prof		X	X	X		X
La construction d'une voiture		X	X	X		
Le langage de tous		X	X			
Le griffonnage à son meilleur		X		X		
Le dessin à l'envers		X				
L'invention recherchée		X	X	X		
Toujours mieux		X	X	X		X
C'est mon commerce	X	X	X	X	X	X
Un terrain de jeu pour l'école		X	X	X	X	X

D. Les possibilités d'utilisation en classe

La plupart des activités sont présentées sous forme de fiches qui s'adressent directement à l'enfant. D'autres façons de procéder sont possibles :

1 L'enseignant, au deuxième cycle du primaire, peut se servir de la fiche comme s'il s'agissait d'un texte incitatif. L'enfant doit lire les consignes, soit individuellement, soit en petit groupe, et effectuer les étapes telles que décrites.

2 L'enseignant peut créer une sorte de centre de créativité où l'enfant est invité à poursuivre les activités à son propre rythme.

(**N.B.** Ces formes de travail autonome ne doivent pas éliminer la participation de l'enseignant. L'intérêt ainsi que l'aide que peut apporter l'enseignant demeurent essentiels à la qualité du rendement des enfants.)

3 L'enseignant peut se servir des fiches pour meubler un programme d'enseignement de la créativité.

4 L'enseignant peut se référer à la fiche pour emprunter certaines idées et les adapter à ses besoins.

5 L'enseignant peut partir de certaines idées sur la fiche ou dans les renseignements supplémentaires et introduire un thème d'étude.

E. Le rôle de l'enseignant

Les principes fondamentaux de la créativité favorisent naturellement l'autonomie des enfants. Cela ne veut surtout pas dire que l'enseignant doit abandonner l'enfant à ses propres ressources. Il doit maintenir une attitude ouverte et positive à l'égard de l'enfant, tout en lui assurant le support nécessaire à une évolution progressive. Pour ce faire, l'enseignant peut cheminer vers une méthode moins directive, méthode qui propose les rôles suivants :

1 **Assistant et guide**

L'enseignant aide l'enfant dans sa démarche, tout en sachant se retirer aux moments opportuns.

2 **Facilitateur**

L'enseignant agit comme agent de liaison entre l'enfant et le milieu. Il adapte les situations afin de les rendre plus significatives pour l'enfant. Il fournit les techniques, le matériel et les ressources en vue de faciliter le processus d'apprentissage.

3 **Catalyseur**

L'enseignant provoque les apprentissages. Il évite de donner son idée ou ses conclusions, mais pose des questions destinées à élever le niveau de pensée de l'enfant.

4 **Superviseur**

L'enseignant assure une présence continue à l'élève, sans qu'elle soit nécessairement physique. Il amène l'enfant à analyser sa démarche et lui rappelle, à l'occasion, des choix antérieurs. L'enseignant s'intéresse davantage au processus d'apprentissage qu'à la finalité du projet.

F. La description de la fiche

1 Le titre

Tout en essayant de piquer la curiosité de l'enfant, le titre vise à introduire le sujet de l'activité. Comme exercice complémentaire, les enfants pourraient être invités à suggérer d'autres titres.

2 Le mode de participation

Dans le coin supérieur droit de la fiche, un code standard suggère le mode de participation à l'enseignant et à l'enfant:

- **I** suggère une participation individuelle.
- **E** suggère un travail en petite équipe. (N.B. Avant le deuxième cycle du primaire, il est préférable de limiter le nombre de membres à deux par équipe.)
- **G** suggère une activité collective qui fait appel à l'animation de groupe.

Pour certaines activités, il est préférable de varier le mode de participation, la démarche pouvant progresser d'un effort collectif à une élaboration individuelle, et vice versa.

3 L'objectif

L'objectif est présenté à l'enfant en termes de tâches à accomplir. Dans la section des renseignements supplémentaires, des objectifs plus complexes sont généralement suggérés à l'enseignant.

4 Le matériel

La fiche présente une disposition du matériel de base nécessaire à la réalisation de l'activité. L'enseignant devrait encourager l'enfant à dépasser les exigences de la fiche en vue d'améliorer son rendement. Ainsi, au lieu des simples crayons de couleur, l'enfant peut choisir d'embellir son travail de pastel, de gouache, etc.

Pour certaines activités, il existe une feuille de travail spécifique, ce qui signifie que l'enseignant aura à la faire reproduire proportionnellement au nombre d'élèves.

5 La mise en situation

La mise en situation vise surtout à rendre le sujet ou le problème significatif pour l'enfant. Elle veut lui donner le goût d'investir dans une véritable démarche d'élaboration. Elle lui fournit aussi quelques informations de base pour l'orienter dans sa démarche.

6 La clé du succès

Encadrée et représentée graphiquement par une clé, cette partie de la fiche décrit des voies qui facilitent l'activité, ainsi que des éléments importants que l'enfant doit respecter tout au long de sa démarche.

7 La démarche

Les étapes de la **démarche** sont autant de directives visant à orienter les comportements et les attitudes de l'enfant lors de la réalisation de l'activité.

Cette partie de la fiche est une sorte de modèle structuré d'une des techniques (remue-méninges, synectique, concassage, jeu de rôle) destinées au développement du potentiel créatif.

8 L'auto-évaluation

L'auto-évaluation vise à faire prendre conscience à l'enfant du processus créatif favorisé par l'activité. L'enfant est d'abord invité à prendre un recul par rapport au processus, puis par rapport à son rendement final. Pour éviter que l'activité ne soit qu'un jeu, l'**auto-évaluation** invite généralement l'enfant à imaginer d'autres situations où le même processus pourrait être utilisé efficacement.

Enfin, cette partie de la fiche propose à l'enfant une réflexion sur la nécessité de tenir compte de l'entourage dans son processus d'auto-évaluation.

G. Les renseignements supplémentaires à l'intention de l'enseignant

À chaque fiche correspondent des renseignements supplémentaires à l'intention de l'enseignant. Ce dernier devrait toujours s'y référer avant de présenter une activité.

Ces renseignements, regroupés ci-après, comprennent:

- l'orientation de l'intervention par rapport aux objectifs de l'activité
- la référence au guide théorique ou à d'autres sources de documentation
- des suggestions d'adaptation
- des exemples de pistes complémentaires
- des feuilles d'activités supplémentaires

Le nuage chargé

Cette activité vise à développer une pensée fluide, flexible et originale chez les petits. Elle fait appel au remue-méninges. (Voir page 4)

Les possibilités sont illimitées. Les enfants peuvent être invités à énoncer tout ce qui est jaune et peut être mangé, tout ce qui est collant, tout ce qui est essoufflant, etc.

Le remue-méninges sert surtout d'amorce à la résolution de problèmes. Face à une situation donnée, les enfants peuvent énoncer toutes les raisons pourquoi..., tous les moyens comment..., toutes les caractéristiques de..., etc.

Chez les plus grands, le remue-méninges peut s'avérer un outil de travail.

Chez les petits, on vise simplement à l'exercice d'imagination et de partage d'idées.

Une faim extra-terrestre

Cette activité est un exercice d'invention fondé sur la technique du remue-méninges. Une révision des règles du remue-méninges devrait nécessairement précéder la démarche. (Voir p. 4)

L'exercice isolé que représente cette activité peut facilement déboucher sur un projet de classe. Regroupés en petites équipes, les élèves peuvent se partager des unités de travail rattachées au thème de la créature extra-terrestre. Les choix proposés peuvent ressembler à ceux-ci :

1 Décris la créature extra-terrestre.

2 Décris la planète de la créature extra-terrestre.

3 Raconte la découverte par les humains de la créature extra-terrestre.

4 Énumère et calcule les dépenses encourues pour l'entretien de la créature.

N.B. : Les enfants peuvent ajouter à cette liste.

Le recyclage

Cette activité, bâtie simplement sur la technique du remue-méninges, peut être l'occasion parfaite de découvrir les avantages du concassage. Les enfants constateront, possiblement par eux-mêmes, la nécessité de modifier l'objet pour le rendre utile d'une nouvelle façon.

L'activité favorise particulièrement le développement de l'engagement social chez l'enfant. Elle le sensibilise à un problème réel et l'invite à le résoudre.

Le projet de l'enfant peut facilement se transformer en activité du type III de la triade de Renzulli.

Une drôle de porte

Cette activité étend les principes du remue-méninges au concassage. L'enfant est appelé à multiplier et à diversifier ses idées en faisant subir des changements à l'objet connu.

À la fin d'une démarche individuelle ou en petits groupes, les idées peuvent être communiquées à l'ensemble, les enfants s'efforçant alors d'augmenter et d'améliorer les utilisations présentées.

Les enfants peuvent tenter de multiplier les fonctions d'autres objets connus. Ils peuvent aussi décrire des situations problématiques où il est nécessaire de modifier les connaissances acquises par rapport à certains objets.

Le monde de Dinomir

Cette activité vise à un exercice de concassage. Les enfants pourraient avoir comme première idée de reproduire les objets habituels en format plus grand. Cette démarche ne ferait appel qu'au plus élémentaire des processus intellectuels.

Le truc du catalogue peut contribuer entre autres à augmenter les idées du remue-méninges et à diversifier le concassage.

Chez les petits, l'activité peut être introduite en comparant la relativité proportionnelle des choses. Les enfants peuvent s'amuser à trouver de tels exemples de grand et de petit : le brin d'herbe est grand pour la fourmi, mais petit pour la vache; l'autobus est grand pour l'enfant, mais petit pour l'éléphant, etc.

L'activité peut être suivie de jeux de rôles et de discussions sur les sentiments d'une personne différente des autres. Les enfants peuvent décrire d'autres situations problématiques.

Ça, c'est une personne??

Ce modèle de concassage éveille la conscience du schéma corporel (voir concassage, p. 5). L'enfant qui entreprend cette activité doit connaître les parties de son corps, ainsi que leurs fonctions.

Comme complément à l'activité, l'enfant peut être invité à inventer un robot dont l'organisation des parties vise un maximum d'efficacité.

Bienvenue chez nous.

Cette activité est inspirée de l'analogie personnelle (voir p. 5).

Elle sert à élargir les connaissances factuelles de la tortue et amène l'enfant à effectuer une tâche d'organisation spatiale. L'activité tend à développer les habiletés de pensée flexible et originale, ainsi que l'élaboration.

Une vie de déchets

Cette activité reproduit elle aussi l'analogie personnelle. Elle favorise l'ouverture sur soi et sur les autres. Un climat de détente et de confiance est essentiel à la réussite de la démarche.

Une variante de l'activité est la personnification du mot mal orthographié.

En faisant un remue-méninges, les enfants peuvent trouver une diversité d'objets inanimés à personnifier.

Me connais-tu ainsi?

Cette activité est un modèle de l'analogie directe (voir p. 5). Elle tend à étirer l'imagination et à développer la pensée flexible.

Les relations forcées qui caractérisent l'analogie directe favorisent l'habileté à organiser des informations, à reclassifier les choses, ainsi qu'à accroître les perceptions.

Comme complément à l'activité, les enfants peuvent être invités à rédiger un poème ou à réaliser un montage.

Ci-dessous, d'autres exemples de relations forcées :

a) Lequel est plus profond, le trou énorme ou le rejet?
Explique.

b) Lequel se conserve le plus longtemps sur l'armoire, le cube de glace ou le morceau de gâteau?
Explique.

La chicane dans la cabane

Cette activité illustre un modèle de résolution de problème par le jeu de rôle (voir p. 5).

Avant ou après la présentation de la mise en situation, l'enseignant peut sensibiliser les élèves aux étapes du jeu de rôle, telles que décrites par Torrance, en page 5.

En plus de bien se prêter à la résolution de problèmes courants, la technique du jeu de rôle contribue à l'étude de personnages et de faits historiques. L'enfant peut être amené en voyage imaginaire à partir d'interventions comme celles-ci :

- À partir de tes cinq sens, comment perçois-tu
  - les gens de l'époque?
  - leurs comportements?
  - les raisons de leurs comportements?
- À partir de tes connaissances,
  - comment aurais-tu réagi dans les mêmes circonstances?
  - est-ce que les événements ont influencé le monde d'aujourd'hui?
  - est-ce que le monde serait différent si ces événements ne s'étaient pas passés?
  - que serais-tu aujourd'hui si ces événements ne s'étaient pas passés?

On pense que cette façon d'étudier les faits historiques fait appel aux fonctions de l'hémisphère droit du cerveau. Au retour du voyage imaginaire, l'enfant peut transformer ses impressions en production écrite, faisant cette fois appel aux fonctions de l'hémisphère gauche!

Je vous présente... Je vous présente...

Cette activité est une variante intéressante du jeu de rôle. (Voir p. 5).

Elle se propose d'encourager l'enfant à réfléchir selon différentes optiques lorsqu'il est réellement impliqué dans un conflit. Elle vise à une véritable prise de conscience de soi par rapport aux autres, ainsi qu'au développement de la sensibilité par le biais de descriptions.

L'heure du prof

Cette activité très complexe s'inspire du modèle de Taylor. Elle débute par un remue-méninges puis débouche sur l'organisation d'un jeu de rôle et d'une résolution de problème. Une révision des règles de toutes les techniques utilisées ne peut qu'orienter et sécuriser les élèves.

Une organisation contrôlée du jeu de rôle peut contribuer à le rendre plus sérieux et plus réel. C'est ainsi que des descriptions de personnalités peuvent être suggérées par le groupe et écrites sur étiquettes, puis déposées dans une boîte. Les candidats pigent alors une étiquette et adoptent les qualités décrites. Ainsi, les joueurs se détachent personnellement de la situation et deviennent plus en mesure de poursuivre une démarche objective dans la résolution du problème.

L'activité peut possiblement déboucher sur une étude plus approfondie de diverses techniques de résolution de problème. Les enfants peuvent énumérer les étapes de différentes approches et discuter des conditions de chacune.

Pour l'enseignant désireux de se faire évaluer subtilement par les enfants, cette activité est sûrement appropriée. L'enseignant perspicace saura reconnaître ce qu'ils apprécient et ce qu'ils aiment moins concernant ses méthodes, sinon sa personne.

La construction d'une voiture

Les constructions humaines sont généralement des productions géométriques. Il s'agit d'être observateur pour le constater.

Une facette du talent créatif consiste à pouvoir transformer des figures géométriques (trois dimensions) en images (deux dimensions). Avant d'entreprendre cette activité-ci (deux dimensions), les enfants auraient avantage à créer en trois dimensions, en l'occurrence en construisant des voitures avec des blocs Lego ou des matériaux divers : assiettes ou boîtes en carton, cylindres de rouleaux de papier, etc.

Comme complément à cette activité, les enfants pourraient décrire et dessiner le plan de leur voiture. Ils pourraient aussi, soit rédiger l'histoire de leur voiture, soit la personnifier.

Une feuille d'activité complémentaire est incluse. On peut varier le format des figures présentées sur cette feuille.

Le langage de tous

Cette activité véhicule des valeurs morales. Elle sensibilise l'enfant à un problème universel et l'encourage à réagir de façon positive.

Le développement de l'imagerie est non seulement amusant, mais il prépare l'enfant à la pensée analogique. L'animation d'un voyage imaginaire peut contribuer à l'enrichissement des productions écrites de l'enfant. Il y a ainsi collaboration entre les deux hémisphères cérébraux.

Le griffonnage à son meilleur

Cette activité vise au développement des fonctions imagées du cerveau droit. Elle vise aussi à faire prendre conscience à l'enfant de sa tendance naturelle à compléter les figures inachevées de l'environnement.

L'enseignant pourrait profiter de l'activité pour introduire l'enfant à l'étude du cerveau et de son asymétrie fonctionnelle.

Le dessin à l'envers

L'hémisphère gauche perçoit une image de façon globale, à partir de concepts et de symboles qu'il emmagasine dans la mémoire. Quand une image est à l'endroit, l'hémisphère gauche la reconnaît immédiatement, la nomme et la perçoit selon les symboles enregistrés. Lorsqu'une image est renversée, l'hémisphère gauche est confus et ne peut se référer à son schème de pensée habituel. C'est alors que l'hémisphère droit entre en jeu pour percevoir les détails, c'est-à-dire les lignes, les formes, les ombrages, etc.

Cette activité tente d'amener l'enfant à dessiner selon les fonctions holistiques de l'hémisphère droit.

L'invention recherchée

Cette activité amusante vise au développement de la flexibilité et de l'originalité de la pensée. Les techniques qui visent le développement de la créativité sont empruntées à des théories à l'effet que la production créative découle souvent de l'expérience spontanée.

Il est suggéré à l'enseignant de suivre ces conseils lorsqu'il fait faire des exercices de créativité :

1. S'assurer que chacun ait le temps et le matériel pour compléter son projet.
2. Accorder à chacun la possibilité de présenter son projet à la classe.
3. S'amuser lors de l'activité.
4. Ne pas évaluer les projets.
5. Exposer les projets dans le local de classe.
6. Signaler les qualités de chaque projet et valoriser les efforts de chacun.

Toujours mieux

Une des caractéristiques de la personne créative est sa capacité de dépasser ses propres réalisations ainsi que celles des autres.

Les activités d'amélioration ou de perfectionnement favorisent le développement de la critique constructive. Elles déclenchent aussi, chez certains enfants, l'idée de réaliser un projet personnel.

C'est mon commerce

Cette activité constitue un projet de longue haleine qui tend à intégrer diverses disciplines ainsi que plusieurs techniques de recherche et de créativité.

Présentée seule, cette activité peut paraître détachée et peu motivante pour l'enfant. Cependant, si elle est intégrée à un thème tel qu'une étude du quartier, l'activité peut susciter l'intérêt de l'enfant.

L'activité peut prendre l'allure d'un projet de classe ou chaque petit groupe a la responsabilité d'étudier et de présenter une facette du problème. Par exemple, le grand groupe pourrait décider du type de commerce, après quoi les sous-groupes pourraient se partager une série de tâches, telles que :

a) Étudier l'aspect financier de l'ouverture d'un commerce.

b) Analyser les implications de l'emplacement d'un commerce.

c) Comparer le coût de la production et le prix d'achat pour le client.

A l'aide d'un remue-méninges, l'enseignant et ses élèves peuvent ajouter des dimensions à étudier.

Un terrain de jeu pour l'école

Cette activité est d'autant complexe qu'elle place l'enfant devant des aspects importants de la réalité.

La mise en situation de l'activité présente un problème concret à résoudre de façon créative. L'étude du processus de solution créative des problèmes, processus décrit par Alex Osborn et Sydney Parners, est importante au perfectionnement de la démarche.

Les étapes de ce processus sont les suivantes :

1 La recherche des faits

Chercher tous les faits disponibles, ceux que l'on connaît déjà, ceux que l'on pourrait connaître à partir de différentes sources d'information, et ceux qui nous échappent. L'organisme se vide de tout ce qu'il possède et sait, et il identifie ses directions d'exploration et d'observation.

2 La recherche du problème

Formuler le problème de façon large et générale, ceci afin de donner naissance à de multiples sous-problèmes. Choisir celui ou ceux qui semblent les plus pertinents.

3 La recherche d'idées

Isoler le problème et trouver le plus de solutions possible. Les techniques de pensée créative (remue-méninges, concassage, etc.) ont pour effet de multiplier les idées. La multiplicité des idées génère des solutions originales, nouvelles et efficaces.

4 La recherche de solutions

Analyser, combiner, choisir, élaborer les idées trouvées précédemment. Anticiper les réactions de l'entourage et s'y préparer.

5 La sélection d'une solution

Élaborer un plan d'action destiné à appliquer la solution.

BIBLIOGRAPHIE

Chevalier, Gisèle, Boyer, Jean-Yves. **La création verbale**. Didactique du français au primaire. Publications PPMF — UQ — HULL, éd. Ville-Marie, 1981, 104 p.

Clark, Barbara. **Growing up Gifted**. Bell & Howell Company, Columbus, Ohio, 1979, 476 p.

Demory, B., Convert, Alain. **La créativité en pratique et en action**. Chotard & Associés, éd. d'Arc, 1978, 285 p.

Edwards, Betty. **Drawing on the Right Side of the Brain**. J.P. Tarcher, Inc., California, 1979, 207 p.

Osborn, Alex F. **L'imagination constructive**. (Traduit de «Applied Imagination» par G. Rona et P. Dupont). Dunod, Paris, 1964, 366 p.

Paré, A., Créativité et pédagogie ouverte, vol. II. **Créativité et apprentissage**, éd. N.H.P., 1977, 320 p.

Torrance, E. Paul, Myers, R.E. **Creative Learning and Teaching**. Mead & Company, New York, 1971, 343 p.

Vidal, F. **Problem-solving, méthodologie générale de la créativité**. Dunod, Paris, 1971.

Williams, Frank. **Classroom Ideas for Encouraging Thinking and Feeling**.

MATÉRIEL DIDACTIQUE :

Coin du penseur 1: 10 ans et plus, matériel SRA

Coin du penseur 2: 11 ans et plus, matériel SRA

Adresse: Mme Dorothy Daetwis
Customer Service Representative
Science Research Associates (Canada) Limited
101 Gordon Baker Road
Willowdale, Ontario
M2H 2S6
Tél. : (416) 497-7707

LA COMMISSION
DES ÉCOLES CATHOLIQUES
DE MONTRÉAL

CÉCM

La créativité à l'école primaire: une habileté à développer

FICHES

par Hélène Boudreau

Direction générale
Bureau de ressources
en développement pédagogique
et en consultation personnelle

Novembre 1984

Fiche A-1 Le nuage chargé

I-E-G

Objectif: T'amener à penser à un très grand nombre de choses.

Matériel:
- de la pâte à modeler
- une grande feuille de papier sur laquelle tu dessines un gros nuage

Mise en situation:

Une seule petite forme peut te faire penser à d'innombrables choses. Ce peut être des choses que tu vois et que tu touches souvent. Ce peut aussi être des choses que tu vois à l'occasion et que tu ne peux pas toucher. Ce peut être des choses que tu n'as jamais vues, mais que quelqu'un t'a décrites. Ce peut même être des choses très étranges.

Parfois, il faut se creuser les méninges pour trouver plusieurs choses. Essaie jusqu'à ce que tu sois très certain d'être vidé de toutes, toutes tes idées.

de succès

Essaie d'étirer ta pensée comme si elle était un élastique

Démarche:

1. Fais une grosse boule de pâte à modeler.
2. Ferme les yeux et fais tourner la boule dans tes mains.
3. A quelle chose te fait penser la boule?
4. Nomme cette chose.
5. Dessine la chose dans le gros nuage.
6. Ferme les yeux de nouveau et trouve plusieurs choses auxquelles la boule te fait penser.
7. Dessine toutes les choses dans le nuage.
8. A l'aide de tes amis, essaie de remplir complètement le gros nuage.

Auto-évaluation:

1. As-tu pensé à des choses originales ou même étranges? Lesquelles?
2. As-tu continué à penser à des choses, même quand c'était plus difficile?
3. Peux-tu penser à d'autres choses semblables à celles qui sont déjà dans le gros nuage?

Fiche A-2 Une faim extra-terrestre

I-E

Objectif: T'amener à inventer des moyens de livrer de la nourriture à une créature extra-terrestre.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon
- des crayons à colorier

Mise en situation:

Imagine qu'une créature extra-terrestre est mise en quarantaine pour prévenir la propagation de microbes spatiaux. Cette créature a une faim terrible.

Tu es responsable de nourrir la créature au cours de la journée. Tu dois alors trouver des moyens de lui donner de la nourriture, sans t'en approcher.

de succès

Ne limite pas tes idées; les idées folles peuvent être valables

Démarche:

1 Prends la feuille de travail et regarde le dessin de la créature.

2 Fais un remue-méninges d'aliments que la créature aimerait manger. (N'oublie pas qu'elle mange très souvent).

3 Parmi les idées de remue-méninges, sélectionne les aliments qui vont composer son régime journalier.

4 Fais un remue-méninges d'actions (rouler, lancer...) qui peuvent servir à livrer des choses à distance.

5 A partir du remue-méninges d'actions, élabore des moyens de livrer la nourriture à la créature extra-terrestre.

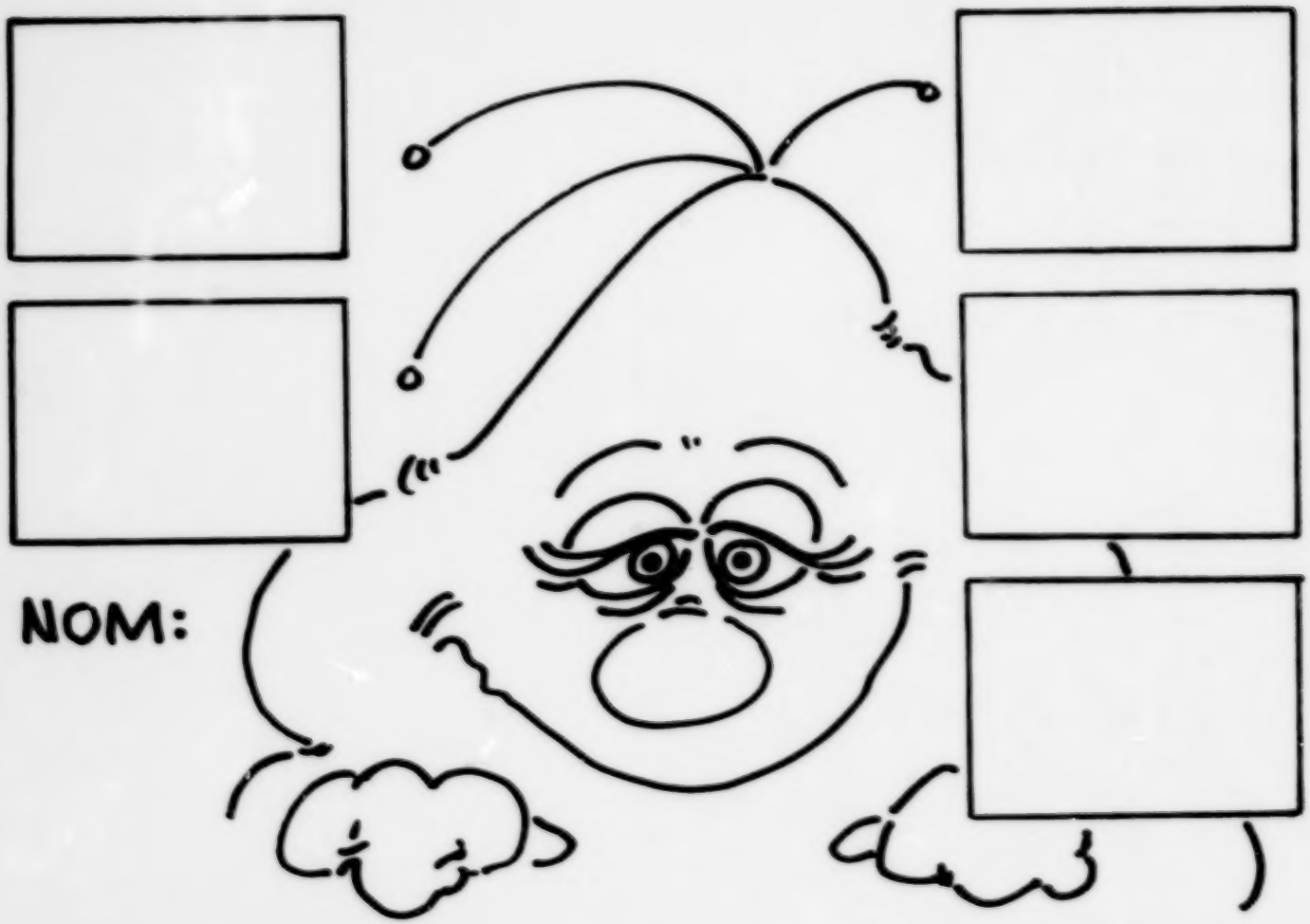
6 Prends la feuille de travail et dessine les moyens que tu inventes.

Auto-évaluation:

1 -a) Quels sont les avantages de chaque moyen que tu as inventé?
-b) Quels sont les désavantages de chaque moyen que tu as inventé?
-c) Quels sont les facteurs les plus intéressants de chaque moyen que tu as inventé?

2 -Imagine une situation où tu pourrais avoir à jouer un rôle semblable à celui de cette activité.

UNE FAIM EXTRA-TERRESTRE



NOM:

Fiche A-3 Le recyclage

Objectif: T'amener à trouver une nouvelle utilisation à un objet jetable.

Matériel: un crayon et du papier.

Mise en situation:

Nous vivons dans une société de poubelles débordantes. L'élimination des déchets est devenue un problème sérieux. De plus, nous dépensons beaucoup d'argent pour des objets que nous devons jeter en peu de temps.

Cette activité t'invite à contribuer à la résolution de ce problème.

de succès

Sois très attentif aux règles du remue-méninges

Démarche:

1. Fais un remue-méninges avec des amis pour trouver un très grand nombre d'objets jetables, tels que boîtes de conserves vides, vieux bas, etc.
2. Choisis un objet qui t'intéresse davantage. Tu peux aussi choisir une combinaison d'objets.
3. Observe l'objet attentivement.
4. Fais un remue-méninges d'utilités concernant cet objet.
5. Analyse les idées du remue-méninges.
6. Élabore une utilisation originale pour l'objet jetable.
7. Présente ton produit à la classe, soit par un dessin, une construction réelle ou tout autre moyen créatif.

Auto-évaluation:

1. Comment pourrais-tu améliorer la démarche proposée sur la fiche?
2. Quelle a été la réaction initiale de tes amis à la présentation de ton produit? Pourquoi?
3. Ton produit est-il suffisamment valable pour le soumettre à une compagnie de production? Comment t'y prendrais-tu?

Fiche B-1 Une drôle de porte

I-E-G

Objectif: T'amener à trouver des utilisations diverses pour un même objet.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon
- la feuille d'auto-évaluation

Mise en situation:

Un contenant de margarine peut servir de porte-craie, de chapeau, d'échasse, de masque... Une personne créative peut lui trouver mille et un usages.

De la même façon, une porte peut servir à mille et un usages. Essaie de trouver le plus d'utilisations possible pour une porte ordinaire.

de succès

Essaie de mettre de côté tout ce que tu connais de la porte.

Concentre-toi sur la forme, et non sur l'usage que tu connais de la porte.

Démarche:

1. Regarde la forme de l'objet qui se trouve à l'entrée de la classe.
2. Imagine des déplacements de l'objet: couche-le, incline-le, tourne-le...
3. Réfléchis à de nouvelles utilisations. Prends la feuille de travail et écris tes idées au fur et à mesure qu'elles surgissent.
4. Imagine des choses que tu pourrais ajouter à l'objet, telles des chaines pour le suspendre comme une balançoire.
5. Continue à écrire tes idées sur la feuille de travail.
6. Imagine des modifications de taille et de forme: coupe-le, plie-le, amincis-le...
7. Trouve d'autres utilisations et écris-les sur la feuille de travail.
8. Essaie de remplir au complet la feuille de travail.

Auto-évaluation:

1. Prends la feuille d'auto-évaluation et écris les utilisations que tu as trouvées dans la colonne qui convient.
2. Trouve d'autres objets dont l'utilisation pourrait être ainsi diversifiée.

NOM:

UNE DRÔLE DE PORTE

ÉNUMÈRE LE PLUS D'UTILISATIONS POSSIBLE

un radeau :

: une grosse balançoire

une table :

Fiche B-1 Une drôle de porte

I-E-G

Objectif: T'amener à trouver des utilisations diverses pour un même objet.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon
- la feuille d'auto-évaluation

Mise en situation:

Un contenant de margarine peut servir de porte-craie, de chapeau, d'échasse, de masque... Une personne créative peut lui trouver mille et un usages.

De la même façon, une porte peut servir à mille et un usages... Essaie de trouver le plus d'utilisations possible pour une porte ordinaire.

de succès

Essaie de mettre de côté tout ce que tu connais de la porte.

Concentre-toi sur la forme, et non sur l'usage que tu connais de la porte.

Démarche:

1. Regarde la forme de l'objet qui se trouve à l'entrée de la classe.
2. Imagine des déplacements de l'objet: couche-le, incline-le, tourne-le...
3. Réfléchis à de nouvelles utilisations. Prends la feuille de travail et écris tes idées au fur et à mesure qu'elles surgissent.
4. Imagine des choses que tu pourrais ajouter à l'objet, telles des chaînes pour le suspendre comme une balançoire.
5. Continue à écrire tes idées sur la feuille de travail.
6. Imagine des modifications de taille et de forme: coupe-le, plie-le, amincis-le...
7. Trouve d'autres utilisations et écris-les sur la feuille de travail.
8. Essaie de remplir au complet la feuille de travail.

Auto-évaluation:

1. Prends la feuille d'auto-évaluation et écris les utilisations que tu as trouvées dans la colonne qui convient.
2. Trouve d'autres objets dont l'utilisation pourrait être ainsi diversifiée.

NOM: . . . . . .

UNE DRÔLE DE PORTE

FEUILLE D'AUTO-ÉVALUATION

. . . . . .

Idées utiles :

Idées forcées : . . . . . .

Idées à
approfondir : . . . . . .

Fiche B-2 Le monde de Dinomir

I-E

Objectif: T'amener à modifier l'utilisation habituelle de certains objets et à les accomoder ainsi avec de nouveaux besoins.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon
- un catalogue

Mise en situation:

Dinomir, le géant, a un problème. Il aimerait vivre comme les gens de taille moyenne, mais les choses ne sont pas adaptées à sa grandeur. Il te demande de l'aider. Essaie de fouiller parmi des choses connues pour trouver des objets qui pourraient servir à Dinomir.

de succès

Essaie d'oublier les utilisations habituelles des choses au profit de nouvelles utilisations.

Démarche:

1. Prends la feuille de travail et regarde la liste d'objets que Dinomir te demande.
2. Feuillette un catalogue et essaie d'adapter les objets que tu vois pour accommoder Dinomir. (N'oublie pas la possibilité d'ajouter, de combiner et de modifier les choses).
3. Sur la feuille de travail, dessine les objets tels que tu vas les présenter à Dinomir.

Auto-évaluation:

1. Comment chaque objet que tu as trouvé correspond-il à la chose demandée sur la feuille de travail? Trouve toutes les ressemblances et toutes les différences.
2. As-tu cherché des objets qui correspondaient à l'apparence ou à l'utilité des choses que Dinomir demandait? Décris ta démarche.
3. Décris, brièvement, une autre situation où il serait nécessaire de changer l'utilisation habituelle des choses.

NOM: . . . . . .

LE MONDE DE DINOMIR

TROUVE DES OBJETS GÉANTS POUR REMPLACER CEUX-CI :

une Fourchette

des patins

une brosse à dents

un chapeau

un cure-dents

un traîneau

Fiche B-3 Ça, c'est une personne??

Objectif: Te faire prendre conscience des parties de ton corps, ceci afin d'imaginer des améliorations que tu pourrais y apporter.

Matériel:
- un miroir, si possible
- un crayon et du papier

Mise en situation:

Chaque partie de ton corps remplit des fonctions très utiles. Chacune participe de façon spéciale à d'innombrables mouvements. Quelle perte lorsque quelqu'un perd l'usage d'une partie de son corps!

Heureusement, cette activité ne t'invite pas à éliminer des parties de ton corps, mais à en ajouter pour augmenter les possibilités de mouvements.

de succès

Laisse aller ton imagination au ridicule.

Apporte des changements en vue de l'efficacité, et non de l'apparence physique.

Démarche:

1. Observe ton corps attentivement dans le miroir.
2. Fais bouger différentes parties du corps. Apprécie la variété des mouvements possibles.
3. Prends conscience des limites de ton corps: jusqu'où voient tes yeux, jusqu'où s'étirent tes bras, comment se penche ta poitrine.
4. Réfléchis à des mouvements difficiles ou impossibles.
5. Imagine des façons de modifier le corps ou des ajouts pour faciliter des mouvements difficiles, tel l'ajout d'un œil derrière la tête.
6. Élabore le schéma corporel que tu proposes, soit dans un dessin, soit dans une description écrite.
7. Présente ton projet à tes amis.

Auto-évaluation:

1. Dresse une liste d'avantages de la nouvelle organisation du corps.
2. Dresse une liste de désavantages ou de problèmes possibles causés par un tel corps.

Fiche C-1 Bienvenue chez nous

E

Objectif: Te faire aménager et décorer ta maison selon tes goûts personnels et les moyens dont tu disposes.

Matériel:
- un crayon et du papier
- du matériel de bricolage, au choix
- du matériel de recherche sur la tortue

Mise en situation:

Quelle chance de pouvoir aménager et décorer ta maison selon ce qui te convient le plus! Tu dois déjà prévoir des meubles, des jeux, des agencements de couleurs... Mais attention: tu es une tortue!

de succès

Renseigne-toi sur la tortue afin de bien connaître son milieu, ses habitudes, sa nourriture, etc.

Démarche:

1 Imagine que tu es une tortue.
2 Déplace-toi comme la tortue.
3 Ferme les yeux et prends conscience des besoins, des goûts, des intérêts de la tortue.
4 Réfléchis aux craintes de la tortue et aux dangers qui menacent sa survie.
5 Échange tes sentiments, tes connaissances et tes expériences avec tes amies les autres tortues.
6 Avec tes amis, dresse une liste des éléments à retenir sur la vie de la tortue.
7 Consulte des livres ou recherche afin de te renseigner davantage sur la vie de la tortue.
8 Imagine maintenant l'intérieur de la maison de la tortue. (Tiens compte des caractéristiques discutées auparavant.)
9 Présente l'intérieur de la maison de la tortue.
   Tu peux: 1- dessiner la maison sur papier
   2- réaliser un bricolage à trois dimensions
   3- préparer un scénario et décrire la maison
10 Présente ton projet à tes amis.

Auto-évaluation:

1 Comment la maison de la tortue ressemble-t-elle à la tienne?
   a) Trouve toutes les ressemblances.
   b) Trouve toutes les différences.
2 En tenant compte des avantages de la maison de la tortue, comment pourrais-tu améliorer ta propre maison?

Fiche C-2 Une vie de déchets

I-E

Objectif: Te faire personnifier un objet inanimé.

Matériel:
- un crayon
- du matériel-ressource en français: dictionnaire, fiches de grammaire
- autre (au choix)

Mise en situation:

Suppose que la poubelle possède une intelligence et des sentiments profonds. Imagine les expériences qu'elle pourrait décrire.

Cette activité t'invite à devenir une poubelle, à intégrer son milieu, les gens et les choses qui l'entourent, ainsi que son apparence et son utilité.

de succès

Essaie réellement de te croire une poubelle.

Démarche:

1. Ferme les yeux et imagine que tu es réellement une poubelle.
2. Réfléchis aux caractéristiques physiques de la poubelle et imagine qu'elles sont tiennes: la forme, le matériel, l'odeur...
3. Prends conscience des sentiments de la poubelle. Éprouve ces sentiments comme s'ils étaient les tiens.
   - Éprouves-tu de la joie, de la tristesse, de l'irritation, de la satisfaction?...
   - Tes sentiments sont-ils constants ou changeants?
   - Qu'est-ce qui influence tes sentiments?
4. Imagine une aventure qui se produit dans ta vie de poubelle.
   - Qui sont les personnages mêlés à l'aventure?
   - Quels événements surviennent? Sont-ils routiniers ou hors de l'ordinaire?
   - Comment se termine l'aventure?
5. Choisis une façon intéressante et originale de présenter ton aventure de poubelle à tes amis: dessins, mime, scénario, conte, poème...
6. Présente ton aventure à tes amis.

Auto-évaluation

1. Réfléchis aux questions ci-dessous en fonction de ta propre personnalité. Échange ensuite tes réflexions avec tes amis.
   a) Quels avantages y a-t-il à être une poubelle?
   b) Quels désavantages y a-t-il à être une poubelle?
   c) Comment ta vie peut-elle ressembler à celle de la poubelle?
   d) Cette activité te porte-t-elle à percevoir la poubelle différemment?
   e) Comment cette activité peut-elle t'amener à mieux comprendre les personnes qui t'entourent?

Fiche C-3 Me connais-tu ainsi?

I

Objectif: T'amener à te décrire en te comparant, de façon inhabituelle, à des choses diverses.

Matériel: un crayon et du papier.

Mise en situation:

En s'efforçant, il est possible de trouver des ressemblances entre les choses différentes en soi. Par exemple, le chiot peut ressembler au chiffre 1 à cause de son bas âge, au jaune brillant à cause de sa gaieté, à l'orange juteuse à cause de son état d'agitation, etc.

Cette activité t'invite à imaginer des ressemblances forcées avec toi-même.

de succès

Étire ton imagination de façon à attribuer des qualités humaines à des choses.

Démarche:

1 Fais un remue-méninges de ce qui te caractérise plus particulièrement: ton apparence physique, tes qualités, tes défauts, tes goûts, tes intérêts.

2 a) Imagine l'animal auquel tu peux ressembler à cause de son apparence, de ses comportements, de son alimentation, etc.

b) Lorsque tu as décidé de l'animal à qui tu peux ressembler, complète la phrase qui suit:
Je suis comme ..... parce que .....
.....

3 a) Imagine le fruit auquel tu peux ressembler. Tu peux lui ressembler à cause de son goût, de sa texture, de sa forme, etc.

b) Complète la phrase qui suit:
Je suis comme ..... parce que .....
.....

4 a) Imagine un nombre auquel tu peux ressembler. Tu peux lui ressembler à cause de sa forme, de sa position parmi d'autres, de la fonction qu'il exerce, etc.

b) Complète la phrase qui suit:
Je suis comme le ..... parce que .....
.....

5 Continue en démontrant à quelle plante et à quelle sorte de température tu peux ressembler.

Auto-évaluation:

1 De quelle façon ressembles-tu aux choses que tu as trouvées? Est-ce réel ou forcé?

2 À quelle autre catégorie de choses aurais-tu pu ressembler?

3 Par quel moyen pourrais-tu présenter les ressemblances trouvées?

Fiche D-1 La chicane dans la cabane

E-G

Objectif: Avec tes compagnons de classe, t'amener à simuler une situation conflictuelle que tu vas ensuite essayer de résoudre.

Matériel: aucun

Mise en situation:

Une famille de quatre membres se dispute le prix d'un billet gagnant. Il s'agit d'un voyage pour deux personnes à Disneyworld. Chacun prétend avoir droit à la chose. Le fils de 9 ans a eu l'idée d'acheter le billet. La sœur de 11 ans lui a donné l'argent pour acheter le billet. La mère a trouvé le billet dans la poubelle et vérifié le numéro dans le journal. Le père a parcouru 20 kilomètres en 10 minutes pour faire valider le billet avant la date limite du concours.

Il faut décider qui profitera du voyage et justifier la décision.

de succès

Premièrement, considère et défends tour à tour les intérêts de chacun.

Adopte ensuite une position plus personnelle et plus objective.

Démarche:

1. Lis attentivement la mise en situation.
2. Trouve quatre personnes pour jouer les rôles des personnages impliqués dans le conflit.
3. Assure-toi que chacun connaît suffisamment sa position pour qu'il tienne à ses intérêts jusqu'à la fin.
4. Décris la situation aux spectateurs.
5. Illustre la situation problématique par le jeu de rôle.
6. Après le jeu de rôle, invite les joueurs à exprimer leurs sentiments face à la position et aux intérêts qu'ils protégeaient.
7. Ouvre la discussion aux spectateurs. Prépare quatre colonnes au tableau, et écris tous les faits propres à chaque personnage.
8. Prends une décision à partir des idées de tous.

Auto-évaluation:

1. Les joueurs ont-ils présenté suffisamment d'éléments pour faire valoir la position de chacun?
2. As-tu pris parti pour un personnage dès le début et es-tu demeuré sur tes positions jusqu'à la fin, ou as-tu visé à l'objectivité?
3. Décris une autre situation problématique à résoudre ainsi.

Fiche D-2 Je vous présente... Je vous présente... I

Objectif: T'amener à décrire une personne selon trois optiques différentes.

Matériel:
- un crayon, du papier
- du matériel-ressource en français: dictionnaire, fiches de grammaire...

Mise en situation:

Chaque personne se fait une idée de quelqu'un ou de quelque chose d'après ses propres goûts, ses propres intérêts et ses propres besoins. Il arrive par conséquent qu'une même personne ou qu'un même événement soit décrit différemment par chacun.

Cette activité t'invite à adopter trois perspectives différentes pour décrire une même personne.

clé de succès

Fais l'effort de vraiment te mettre dans la peau de la personne qui décrit.

Démarche:

1. Choisis une personne que tu connais très bien. (Cette personne pourrait même être toi.)
2. Fais un remue-méninges des caractéristiques particulières, des qualités et des défauts de cette personne.
3. Écris trois textes pour décrire cette personne:
   - Un premier texte dans lequel tu te mets dans la peau des parents: quelle sorte de relation avons-nous avec cette personne? Qu'est-ce qu'on apprécie en elle? Qu'est-ce qu'on trouve difficile à accepter?
   - Un deuxième texte dans lequel tu te mets dans la peau du pire ennemi: quelle est la cause de conflits entre cette personne et moi? Comment je réagis en la voyant? Qu'est-ce que je souhaiterais lui dire?
   - Un troisième texte dans lequel tu te mets dans la peau de la personne en question: comment je me vois? Qu'est-ce que j'aime? Qu'est-ce que je n'aime pas?

Auto-évaluation:

1. -a) Pour chaque texte, compte les éléments descriptifs qui ne sont pas répétés ailleurs.
   -b) Es-tu satisfait du nombre d'éléments descriptifs particuliers à chaque texte?
2. Décris une situation où il pourrait être utile d'observer selon des optiques différentes.

Fiche D-3 L'heure du prof

E-G

Objectif: T'amener à décider des qualités importantes d'un bon enseignant. T'amener ensuite à formuler des questions pertinentes pour vérifier si un candidat possède ces qualités.

Matériel:
- un crayon, du papier
- du matériel-ressource en français: dictionnaire, fiches de grammaire...

Mise en situation:

Suppose que ton enseignant doive s'absenter pour le reste de l'année scolaire. Le directeur vous demande, toi et ton ami, d'interroger des candidats et d'en choisir un pour remplir le poste. Prépare la rencontre.

de succès

Rédige des questions qui font appel à des réponses chargées d'informations pertinentes.

Ne choisis pas de candidat avant d'avoir analysé toutes les informations.

Démarche:

1. Fais un remue-méninges de toutes les qualités d'un bon enseignement.
2. Parmi toutes les qualités trouvées, choisis les plus importantes.
3. Prépare une série de questions qui t'aideront à connaître les candidats. (Essaie de poser des questions qui te permettront de vérifier s'ils possèdent les qualités que tu juges importantes. Évite des questions qui n'exigent qu'un «oui» ou un «non».)
4. Organise un jeu de rôle. Demande à deux ou trois amis de jouer le rôle de candidats qui désirent le poste de ton enseignant. Explique-leur clairement la situation. Accorde-leur un temps de préparation. Rencontre-les formellement et pose-leur les questions que tu as préparées.
5. Ne choisis pas le candidat immédiatement.
6. Analyse les informations tirées des réponses de chaque candidat. Dresse une liste des éléments positifs et des éléments négatifs de chacun.
7. Discute avec ton ami, le second juge, pour choisir le meilleur candidat.
8. Justifie le choix du candidat élu.

Auto-évaluation:

1. Quelles informations voulais-tu obtenir par tes questions? Les as-tu obtenues?
2. Décris la démarche qui t'a permis de choisir le meilleur candidat.
3. Quel ajout ou quelle modification apporterais-tu à la démarche proposée dans l'activité?

Fiche E-1 La construction d'une voiture

Objectif: T'amener à construire une voiture à partir de simples figures géométriques.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- une grande feuille de papier
- des ciseaux
- de la colle
- des voitures-jouets

Mise en situation:

Observe des voitures-jouets. Essaie d'identifier en elles des formes qui ressemblent à des cercles, à des carrés, à des rectangles.

Regarde les voitures qui circulent dehors. Décris leurs utilités. Observe leur construction. Peux-tu identifier des cercles, des rectangles, des carrés?

de succès

Prends le temps de placer et déplacer les figures géométriques avant de les coller.

Réfléchis à la fonction de chaque partie de la voiture avant de décider de sa position.

Démarche:

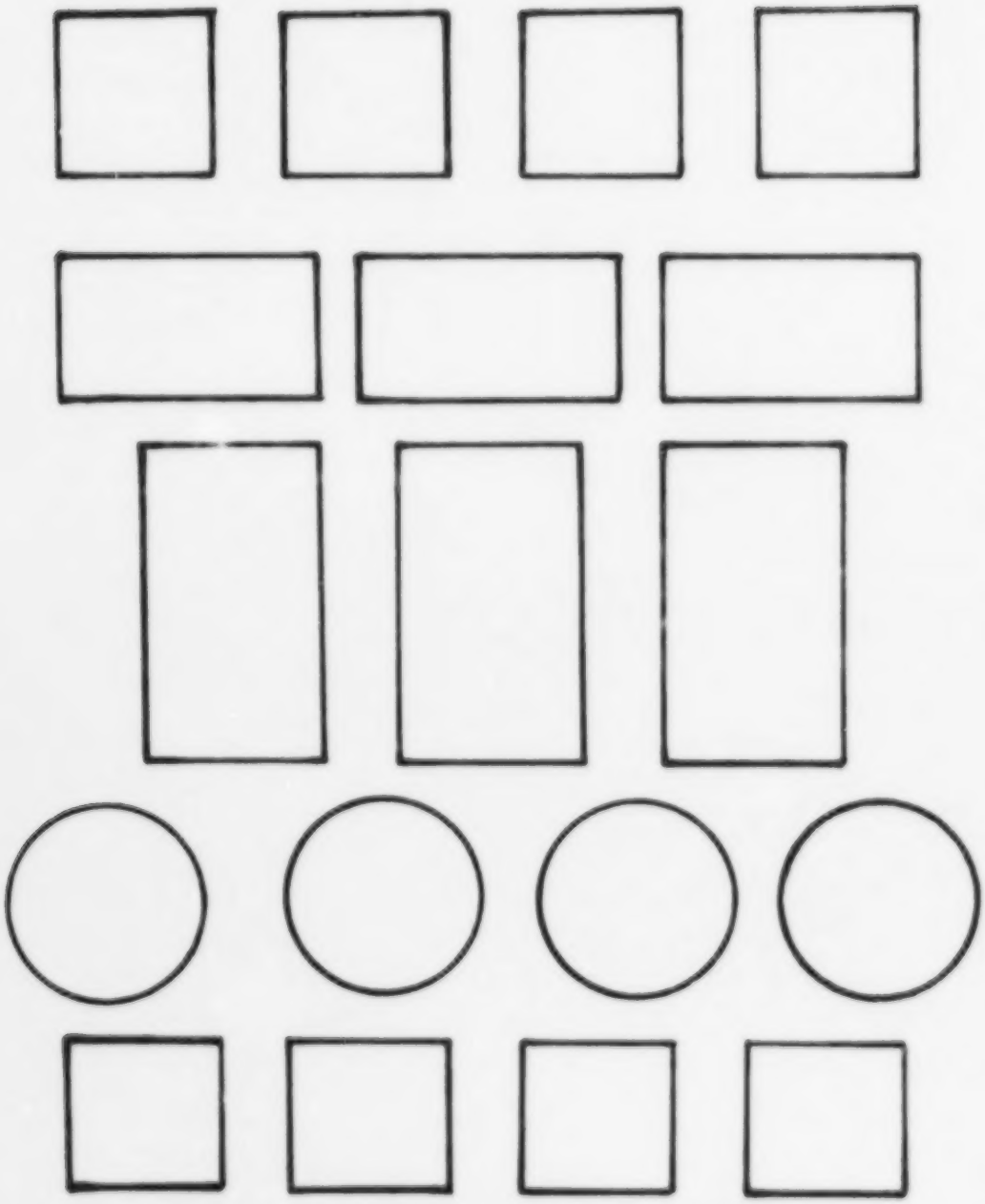
1. Prends la feuille de travail et les ciseaux.
2. Découpe les figures apparaissant sur la feuille de travail.
3. Prends la grande feuille de papier.
4. Place toutes les figures de façon spontanée sur la grande feuille de papier.
5. Effectue des déplacements et réfléchis à l'utilité de toutes les figures que tu places.
6. Réfléchis à la possibilité d'une construction à parties mobiles. (Comment pourrais-tu la réaliser?)
7. Décide de la position en place sur la grande feuille de papier.
8. Colle les figures en place sur la grande feuille de papier.
9. Donne un nom à ta voiture.
10. Décris toutes les utilités de ta voiture.

Auto-évaluation:

1. Crois-tu que ta voiture pourrait être utile aux autres? Si oui, à qui?
2. Qu'est-ce que tu pourrais ajouter à ta voiture pour l'améliorer?
3. En quoi cette activité te prépare-t-elle à la vraie vie?

NOM: . . . . . .

CONSTRUIS UNE VOITURE



Fiche E-2 Le langage de tous

E-G

Objectif: T'amener à inventer un langage imagé pouvant être compris par tous, peu importe la langue qu'ils parlent.

Matériel: un crayon, du papier

Mise en situation:

Les différences de langues occasionnent beaucoup de problèmes sur terre. Il te vient sûrement des exemples à l'esprit.

Cette activité t'invite à inventer un langage qui favorise la communication et la bonne entente entre toutes les personnes de la terre.

Sois imaginatif et fais en sorte d'attirer et d'intéresser les gens à ton message.

de succès

Démarche:

1 Lis les mots suivants.

amour	aujourd'hui	progrès
paysages (nature)	naissance	feu
soleil	mort	pollution
océan	bonheur	paix
forêt	haine	guerre

2 Choisis un mot qui éveille facilement une image dans ton esprit.

3 Dessine cette image sur une feuille de papier.

4 Continue à dessiner des images pour le plus de mots possible.

5 À partir des images que tu as dessinées, rédige un message imagé qui favorise la paix et l'amour sur la terre.

6 Présente ton message à des amis et vérifie s'ils saisissent l'idée que tu voulais transmettre. (Ils peuvent aussi répondre par message image !)

Auto-évaluation:

1 -a) Quels mots ont éveillé les plus belles images?
-b) Quels mots ont été les plus difficiles à imaginer?
-c) Quelles sont les raisons faisant que certains mots t'ont été plus faciles que d'autres à imaginer?

2 -a) Est-ce que tes amis ont réagi favorablement à ton message? L'ont-il trouvé agréable à regarder?
-b) Quels indices t'ont permis de juger de leurs réactions?

Fiche E-3 Le griffonnage à son meilleur

Objectif: Te faire produire une image à partir d'un griffonnage.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon

Mise en situation:

Le cerveau a tendance à compléter les figures qui lui paraissent inachevées. Chaque personne a sa façon particulière de compléter une image. Cela dépend de ses sentiments, de ses connaissances, de ses expériences antérieures...

Cette activité t'invite à compléter un griffonnage à partir de ce qui est à l'intérieur de toi.

Démarche:

1. Lis la fiche au complet avant de commencer.
2. Prends la feuille de travail.
3. Ne parle pas.
4. Observe attentivement le griffonnage sur la feuille de travail.
5. Prends un crayon et complète l'image avec des mouvements les plus naturels possible.
6. Lorsque tu es satisfait de l'image complétée, dépose ton crayon.
7. Regarde l'image complétée et donne un nom à ta création.

de succès

Oublie la présence des autres.

Concentre-toi sur les images qui te viennent à l'esprit.

Ne parle pas pendant le temps du dessin.

Auto-évaluation (À lire complètement avant de commencer.)

1. Répète une expérience semblable.
   - a) Assieds-toi confortablement.
   - b) Observe, pendant un long moment, une image qui te plaît dans la classe.
   - c) Apprécie les couleurs, les lignes, les figures...
   - d) Au lieu de penser en mots, associe d'autres images à celle que tu vois; imagine des images à partir de ses couleurs, de ses lignes...
2. Lorsque tu auras cessé d'observer l'image, réfléchis à ces questions:
   - a) As-tu réussi à penser en images plutôt qu'en mots?
   - b) Comment as-tu trouvé l'expérience? Facile? Amusante?
   - c) Est-ce que l'image t'a paru plus plaisante en la regardant de cette façon? Explique.
3. Dans quelles circonstances serait-il utile de penser en images plutôt qu'en mots?

NOM:.....

LE GRIFFONNAGE À SON MEILLEUR

Fiche E-4 Le dessin à l'envers

Objectif: T'amener à reproduire une image à l'envers.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon

Mise en situation:

Ton cerveau est très rapide à reconnaître une image de façon globale. En voyant cette image, tu sais immédiatement qu'il s'agit d'une auto. Tu n'as pas à observer les détails pour identifier l'objet.

Mais ce cerveau, parce qu'il reconnaît rapidement et globalement une image, t'empêche de voir les détails nécessaires à la reproduction de l'image dans un dessin. Cette activité veut t'amener à voir les détails, c'est-à-dire les lignes, les formes et les ombrages telles qu'elles apparaissent réellement dans une image.

de succès

Détends-toi.

Prévois assez de temps pour pouvoir compléter le dessin. (Par contre, ne t'occupe pas du temps pendant le dessin.)

Démarche: **(À lire au complet avant de commencer.)**

1. Prends la feuille de travail. **(Ne regarde pas l'image à l'endroit.)**
2. Regarde le dessin à l'envers pendant quelques instants. Vois comment toutes les lignes se suivent.
3. Prends ton crayon et dessine à partir du haut de la feuille.
4. Reproduis les lignes comme elles se suivent dans l'image. (Là où une ligne finit, continue avec la ligne qui suit, et ainsi de suite...)
5. Concentre-toi sur les lignes. Ne pense pas aux formes complétées. Ne nomme pas les parties que tu pourrais reconnaître.
6. Lorsque tu as complètement fini, retourne ton dessin à l'endroit pour le regarder.
7. Pour aller plus loin:
   - a) Trouve une photo noir et blanc d'une figure humaine en gros plan.
   - b) Place la photo à l'envers.
   - c) Suis la démarche de cette fiche pour reproduire la figure humaine.

Auto-évaluation:

1. As-tu réussi à te concentrer sur les lignes et à oublier la globalité de ce que tu dessinais? Décris ton expérience.
2. De quelle façon cette technique va-t-elle t'être utile dans tes prochains dessins?

NOM: . . . . . LE DESSIN À L'ENVERS

Fiche F-1 L'invention recherchée

I-E

Objectif: T'amener à inventer une machine pour libérer les enfants d'une tâche ennuyeuse.

Matériel:
- la feuille de travail *(au verso)*
- un crayon
- des crayons de couleur

Mise en situation:

Tu t'amuses sûrement lorsque tu joues avec beaucoup de jouets. Pourquoi faut-il ranger les jouets? Que penser d'une machine pour aider à ramasser les jouets!!

Amuse-toi à créer un produit très original.

de succès

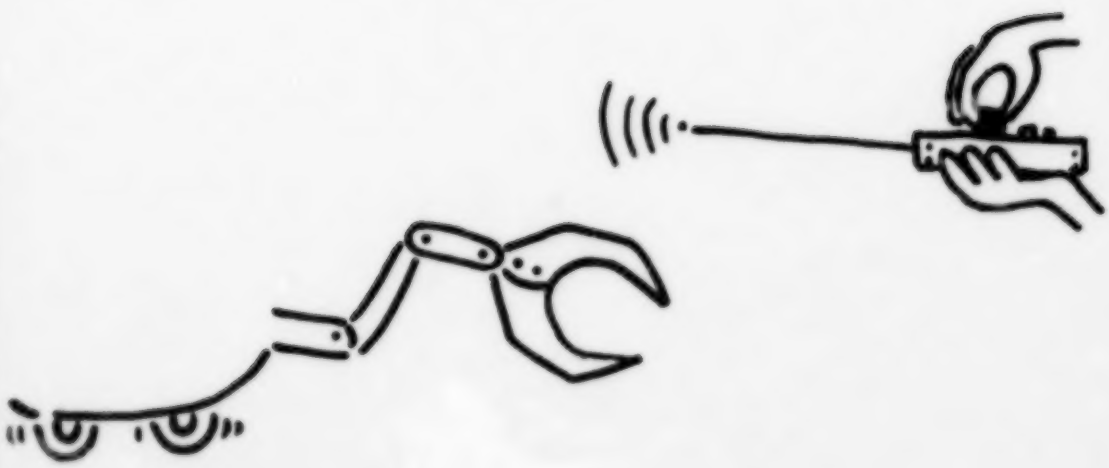
Démarche:

1. Regarde le modèle présenté sur la feuille de travail. As-tu des idées pour compléter ce modèle?
2. Dessine la machine à ramasser les jouets. (Tu peux compléter la feuille de travail ou prendre une feuille blanche et créer ton propre modèle.)
3. Décris le fonctionnement de la machine que tu as inventée.
4. Trouve-lui d'autres usages.
5. Donne un nom à la machine que tu as inventée.

Auto-évaluation:

1. Quels sont les avantages de la machine?
2. Quels sont les désavantages de la machine?
3. Quelles sont les caractéristiques les plus intéressantes de la machine?
4. Quelle autre machine serait intéressante à inventer?

NOM: . . . . . .



Fiche F-2 Toujours mieux

I-G

Objectif: T'amener à améliorer un objet connu.

Matériel:
- un crayon
- des crayons de couleur

Mise en situation:

Les hommes ont toujours cherché à améliorer les outils qu'ils inventaient. Il est toujours possible d'améliorer un outil... Essaie-le! Prends, par exemple, le parapluie.

de succès

Lors du remue-méninges, efforce-toi d'énoncer des idées très folles!

Démarche:

1 Imagine le parapluie.

2 Prends une feuille de papier. Ecris tous les défauts que tu peux trouver au parapluie.

3 Fais un remue-méninges des caractéristiques physiques possibles, même impossibles, du parapluie: manche en plastique, étoffe en chocolat!

(N'oublie pas les règles du remue-méninges:
1 la critique est interdite;
2 toutes les idées sont admises;
3 la quantité est visée;
4 les améliorations et les associations sont illimitées.)

4 Fais d'autres remue-méninges pour chacun de ces aspects:
1 l'efficacité du parapluie;
2 les matériaux nécessaires à sa fabrication.

5 Amuse-toi avec les idées du remue-méninges. (Considère des idées farfelues, associe plusieurs idées ensemble.)

6 Elabore des façons d'améliorer le parapluie.

7 Dessine le nouveau parapluie.

8 Présente ton dessin à tes amis. Explique pourquoi et comment le parapluie a été amélioré.

9 Si tu en as le goût, essaie d'améliorer un autre objet connu: crayon, soulier, manteau, etc.

Auto-évaluation:

1 Crois-tu que les gens seraient intéressés à acheter le parapluie que tu proposes? Pourquoi?

2 Quels autres objets connus pourrais-tu améliorer?

Fiche F-3 C'est mon commerce

I-E-G

Objectif: Te préparer à ouvrir un commerce.

Matériel:
- un crayon et du papier
- des crayons de couleur
- l'annuaire des pages jaunes
- du matériel-ressource en français: dictionnaire, fiches de grammaire

Mise en situation:

Il se peut qu'un jour tu veuilles ouvrir un commerce. En faisant semblant que tu possèdes un commerce, tu peux te sensibiliser à toutes les démarches d'un tel projet.

de succès

Élabore des moyens originaux d'attirer l'attention des gens.

Consulte des individus qui s'y connaissent.

Démarche:

1 Prends l'annuaire des pages jaunes et sensibilise-toi à différentes sortes de commerces.

2 Fais un remue-méninges de différents types de commerces.

3 Analyse les idées du remue-méninges: combine, modifie, élimine, etc.

4 Décide du type de commerce qui t'intéresse.

5 Fais un remue-méninges de qualités pour le commerce qui t'intéresse.

6 Analyse les idées du remue-méninges et choisis les qualités que tu juges les plus importantes.

7 Réfléchis à des moyens de rendre ton commerce meilleur que ceux qui existent déjà.

8 Prévois une rencontre avec un commerçant de ton quartier. Décris-lui ton projet, demande-lui des conseils.

9 Prépare la publicité pour ton commerce. Fais le «design» de tes cartes d'affaires, de ton enseigne publicitaire, etc.

10 Trouve d'autres moyens novateurs d'attirer les gens à ton commerce.

11 Présente le projet à tes amis, invite des commerçants du quartier à la présentation.

Auto-évaluation:

1 Quelles améliorations pourrais-tu apporter à ton projet?

2 Décris la démarche que tu devras suivre si tu décides un jour d'ouvrir un commerce.

Fiche F-4 Un terrain de jeu pour l'école

Objectif : T'amener à planifier l'aménagement d'un terrain de jeu économique, amusant et sécuritaire dans la cour de l'école.

Matériel : un crayon et du papier.

Mise en situation

Serait-ce une bonne idée d'avoir un terrain de jeu dans la cour d'école? Pour quelles raisons?

- Quel espace pourrait-il occuper?
- Combien d'enfants pourraient s'y amuser en même temps?
- De quelles façons le terrain de jeu pourrait-il être instructif?

de succès

Laisse-toi aller aux idées très folles dans les remue-méninges.

Amuse-toi à trouver des idées intéressantes. Vise à réellement convaincre les autorités de la valeur de ton projet.

Démarche

1. Fais un remue-méninges de mots d'action qui t'amusent: sauter, chatouiller, etc.
2. Fais un autre remue-méninges de vieux objets qui ne servent plus et que l'on pourrait possiblement trouver dans un dépotoir: pneus, boyaux, voitures, etc.
3. À partir des deux remue-méninges, étudie les idées en vue de voir comment un ou plusieurs objets pourraient servir à effectuer une ou plusieurs actions amusantes.
4. Élabore un jeu d'après une idée qui t'intéresse. Énumère les matériaux requis pour réaliser ce jeu. Planifie la construction.
5. Réfléchis à l'aspect sécuritaire du jeu. Prends une feuille de papier et sépare-la en trois colonnes.
   - dans la première colonne, écris tous les avantages de ton jeu.
   - dans la deuxième colonne, écris tous les dangers possibles.
   - dans la troisième colonne, écris toutes les choses qu'il reste à vérifier de ton jeu.
6. Étudie les problèmes soulevés et tente d'y trouver des solutions.
7. Essaie de trouver d'autres moyens de rendre ton jeu instructif pour les enfants.
8. Planifie la présentation de ton objet.
   - prévois qu'il y aura des invités.
   - décide de la meilleure façon de présenter ton (tes) jeu(x): dessin? modèle miniature? construction réelle?

Auto-évaluation

1. Tes idées sont-elles différentes de celles qu'on exploite dans d'autres parcs? Explique comment.
2. Quels problèmes as-tu rencontrés lors de l'élaboration du jeu?
3. Décris la démarche que tu as suivie pour résoudre les problèmes soulevés lors de l'élaboration du jeu.